

**Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENYEBUTKAN URUTAN BILANGAN 1-20 DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA BALONGPANGGANG II GRESIK**

**Amalia Tri Rachmawati**

([amel.imoutz@yamaail.com](mailto:amel.imoutz@yamaail.com))

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Dra. Hj. Mas'udah M., M.Pd**

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Rendahnya kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik, disebabkan karena anak belum hafal urutan bilangan dan proses pembelajaran biasanya menggunakan lembar kerja selain itu dalam pembelajaran media yang digunakan juga masih kurang maksimal. Pembelajaran dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 pada anak kelompok B sangat memerlukan strategi pembelajaran dan media yang tepat, maka untuk memaksimalkan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 peneliti mencoba menggunakan media permainan ular tangga. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Eksperimen* terutama *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian *Pre-test – Post-test Group Design*. Subyek penelitian ini adalah semua anak kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan 5 anak laki-laki. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Rumus yang digunakan adalah *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Penelitian ini dinyatakan signifikan karena adanya pengaruh dua variabel jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$ .

Dari penelitian terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Total hasil yang diperoleh oleh pada saat pretest sebesar 74 sedangkan total hasil yang diperoleh pada saat posttest sebesar 125. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh  $T_{hitung} = 0$  lebih kecil dari  $T_{tabel} = 8$  dan hasil pengambilan keputusan yaitu:  $H_0$  diterima karena  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 8$ ) dan  $H_0$  ditolak karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $0 > 8$ ). Hal itu menunjukkan ada perkembangan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan sebesar 53,33%. Dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang lebih baik maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20.

**Kata kunci :** Anak kelompok B, menyebutkan urutan bilangan 1-20, media permainan ular tangga.

**Abstract**

*The lack of children's skill in stating the number 1-20 in sequence at B group of Dharma Wanita Balongpanggang II kindergarten Gresik is because the children have not memorized the sequence of numbers, the learning process only uses worksheet, and the media is not maximally used. The learning process of stating the number 1-20 in sequence at B group absolutely needs the appropriate strategy and media. The researcher tries to use the snake and ladders game as a media to maximize the children's skill in stating the number 1-20 in sequence. This research aims to find the effect of snakes and ladders game in stating the number 1-20 in sequence at Dharma Wanita Balongpanggang II kindergarten Gresik.*

*This research uses Experimental Design used is Pre Experimental Design by using Pre test Post test Design, the subject of the research are all of the B group children at Dharma Wanita Balongpanggang II kindergarten Gresik. There are 10 children. There are 5 females and 5 males. The data analysis technique used is the observation and documentation. The data is analyzed by comparing the average score of pre test and post test. The formula used is Wilcoxon Matched Pairs Test. Where research is said to be significant because of the influence of two variables if  $T_{count} < T_{table}$ .*

*Based on the research, there is difference between the pretest score and post test score. The total result from the subject's pre test is 74. The total result from the subject's post test is 125.*

## **Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik**

*Calculation result obtained with a test level of  $T_{count} = 0$  is smaller than the  $T_{table} = 8$  and the results of decision-making that is :  $H_a$  is accepted as  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 8$ ) and  $H_o$  is rejected because the  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 > 8$ ). It shows the improvement of the children's skill in stating the number 1-20 in sequence. The improvement is 53.33%. Based on the research result which shows the better improvement, it can be concluded that the use of snakes and ladders games affect the children's skill in stating the number 1-20 in sequence.*

**Keyword :** B group children, stating the number 1-2, snake and ladders game.

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992:18). Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association For The Education Of Young Children*) yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain (*learning by playing*) serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

Salah satu sekolah Taman Kanak-kanak yang berada di kecamatan Balongpanggang kabupaten Gresik adalah TK Dharma Wanita Balongpanggang II. Secara umum TK tersebut termasuk salah satu TK yang cukup baik, karena letaknya yang berada di dekat dengan pemukiman warga balongpanggang, kualifikasi pendidikannya adalah lulusan S1 PAUD, serta sarana dan prasarana maupun media pembelajaran yang ada di TK tersebut cukup baik dan lengkap. Berdasarkan studi lapangan yang sudah dilakukan peneliti melalui observasi ditemukan hasil bahwa dari 10 anak ada 5 anak mengalami permasalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20. Kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 pada umumnya masih kurang

maksimal jika diperhatikan ada anak yang masih belum bisa mengurutkan bilangan 1-20. Dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 anak masih belum urut dan masih loncat-loncat hal itu berarti anak tersebut belum sepenuhnya berada dalam tahap lambang bilangan. Karena pada tahap itu sesungguhnya anak sudah benar-benar memahami, mengetahui, mampu mengurutkan bilangan, mampu menyebutkan bilangan dari sejumlah benda atau gambar atau tanpa gambar dan benda. Selain itu dalam pembelajaran bilangan anak sering disuruh untuk mengerjakan dengan lembar kerja dan anak merasa belum mampu menarik garis pada bilangan sesuai dengan jumlah benda dan belum mampu menulis lambang bilangan. Selain itu dalam pembelajaran media yang digunakan juga masih kurang maksimal.

Untuk itu dapat penulis simpulkan bahwa solusi dari faktor di atas salah satu contohnya adalah menggunakan permainan dalam belajar khususnya pada pembelajaran menyebutkan urutan bilangan 1-20. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana pengaruh media permainan ular tangga dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik.

# Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Experimental Design, yaitu jenis eksperimen yang seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Pre-test – Post-test Group Design yaitu desain penelitian yang hanya terdiri dari satu kelas yaitu kelas eksperimen dan hanya ada 10 subyek yang diteliti. Merujuk pada penjelasan Sugiono (2010: 74), dalam desain penelitian ini akan ada pre-test dan post-test sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:

## $O_1 \times O_2$

Keterangan :

$O_1$  = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = treatment berupa penerapan media permainan ular tangga

Pada awal uji coba kelompok eksperimen diberi pretest, dengan  $O_1$  adalah nilai pretest (sebelum diberi perlakuan). Jika sudah diketahui nilai  $O_1$  maka penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (treatment) yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga, perlakuan dilakukan selama 2 kali. Pada akhir uji coba dilakukan posttest dengan  $O_2$  adalah nilai posttest (sesudah diberi perlakuan) jika  $O_2$  secara signifikan lebih tinggi dari  $O_1$ , maka pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih efektif dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media permainan ular tangga.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah:

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Menyebutkan Urutan Bilangan

Perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator	Butir/ item
Kognitif (konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf)	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20	1. Membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-20 (tanpa melihat lambang bilangan) 2. Membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-20 (dengan melihat lambang bilangan) 3. Membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-20 (LKA)

Berdasarkan metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengamati kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20, maka penilaian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Lembar Observasi

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

(Sugiyono, 2010:93)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan rumus Wilcoxon Matched Pairs Test.

No.	$X_{A1}$	$X_{B2}$	Beda	Tanda jenjang		
			$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
Jumlah					T=	



# Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik

$$z = \frac{T - \mu_r}{\sigma_r} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

T = jumlah jenjang/rangking yang kecil

(Sugiyono, 2010:134)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 10 Januari – 17 Januari 2014. *Pre-test* dilakukan tanggal 10-11 Januari 2014, kemudian *Treatment* berlangsung tanggal 13 – 15 Desember 2013, sedangkan *Post-test* tanggal 16 Januari 2014 -17 Januari 2014. Pada proses observasi awal yang dilakukan pada kelompok B di TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik yang berjumlah 10 anak, ketika kegiatan menyebutkan urutan bilangan belum dilaksanakan secara efektif dan maksimal, kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik masih perlu dikembangkan lagi. Dapat dilihat dari hasil pengamatan anak ada sebagian anak yang masih belum bisa mengurutkan bilangan dan ada juga anak yang masih berhitung loncat-loncat saat mengurutkan lambang bilangan. Dapat juga dilihat dari hasil pre-test yang telah diambil.

Pada observasi berikutnya yaitu setelah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik diberi media permainan ular tangga secara efektif dan maksimal, kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik sudah mengalami perkembangan. Dapat dilihat dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik yang sudah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan benar, urut dan lancar.

Hasil perhitungan dengan menggunakan tabel penolong menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pre-test dan nilai post- test. Sebelum mendapatkan perlakuan total hasil yang diperoleh oleh subyek yang diteliti sebesar 74 sedangkan total hasil yang diperoleh setelah mendapatkan perlakuan adalah sebesar 125. Hal itu menunjukkan ada perkembangan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan sebesar 53,33%.

Berdasarkan grafik perkembangan juga dapat dilihat adanya perbedaan grafik pre-test dan post-test. Selain itu pada perhitungan uji *Wilcoxon* yang menggunakan program *Ms Excel* diperoleh harga  $T_{hitung}$  sebesar 0 yang kemudian dikonsultasikan dengan  $T_{tabel}$ . Untuk taraf signifikan 5 % dengan  $N=10$  didapatkan harga kritis 8 (  $T_{hitung} < T_{tabel} = 0 < 8$ ). Berikut disajikan grafik hasil pre-test dan post-test kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik.

Grafik 1 Hasil Pre-test Dan Post-test Kemampuan Anak Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik.



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat terdapat perbedaan hasil kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20. Grafik pre-test lebih rendah dibandingkan dengan grafik post-test meskipun ada perbedaan perkembangan pada setiap subyeknya. Hal tersebut mampu menjelaskan bahwa ada perubahan atau perkembangan hasil kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media permainan ular tangga. Hal ini dapat diartikan bahwa media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran dan memiliki hasil yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik. Hal ini sesuai dengan teori Piaget (dalam Yuliani 2009:121) bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman kongkrit.

Selain itu hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori Suminto Fitriantoro (2013) bahwa permainan ular tangga dapat diterapkan dalam permainan anak-anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang

# **Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Dalam Menyebutkan Urutan Bilangan 1-20 Di Kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik**

perkembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Ketrampilan kognitif yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya pengenalan lambang bilangan. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga tersebut.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dengan menggunakan pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (sesudah perlakuan) menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik maka dapat disimpulkan bahwa : Ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 di kelompok B TK Dharma Wanita Balongpanggang II Gresik.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian ini, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Penggunaan media yang baru di harapkan mampu menjadi acuan bagi sekolah untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam masalah peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan yaitu membilang/menyebutkan lambang bilangan 1-20.
2. Media permainan ular tangga yang sudah di desain sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat digunakan bagi guru PAUD sebagai media pembelajaran dalam lambang bilangan yaitu dalam kegiatan menyebutkan urutan bilangan 1-20 serta penggunaannya pada proses pembelajaran selalu diawasi agar tidak disalahgunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka cipta
- Arsyad Azhar, Prof, Dr. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas, 2000. *Permainan berhitung di Taman kanak-kanak*. Jakarta.
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tanggadiakses](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tanggadiakses) pada 04 Okt. 13
- Kemendiknas, 2010. *Kurikulum TK Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman kanak-kanak "Bermain Bilangan"*. Jakarta.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman kanak-kanak*. Jakarta.
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktifitas Harian untuk TK.*. Yogyakarta: Diva Press
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2000. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Zaman, Badru. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional